

TRANSFORMASI TOKOH SEMAR BADRANAYA PADA KARYA LAMPU HIAS



PENCIPTAAN

Arya Galuh Saputra

NIM 1411810022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

TRANSFORMASI TOKOH SEMAR BAFRANAYA PADA KARYA LAMPU HIAS



PENCIPTAAN

Oleh:

Arya Galuh Saputra

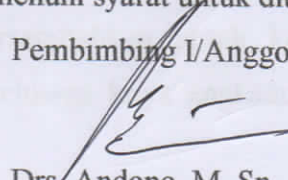
NIM 1411810022

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Serjana S-1 dalam Bidang
Kriya Seni
2020**

Tugas Akhir Karya Seni Berjudul:

“TRANSFORMASI TOKOH SEMAR BADRANAYA PADA KARYA LAMPU HIAS” diajukan oleh Arya Galuh Saputra, Nim 1411810022 Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 07 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Drs. Andono, M. Sn.

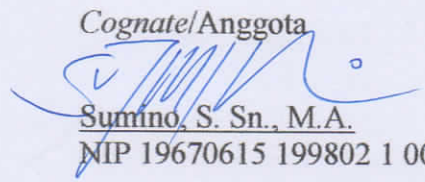
NIP 19560602 198503 1 002/NIDN 0002065606

Pembimbing II/Anggota


Drs. Otok Herum Marwoto, M. Sn.

NIP 19660622 199303 1 001/NIDN 0022066610

Cognate/Anggota


Sumino, S. Sn., M.A.

NIP 19670615 199802 1 001/NIDN 0015066706

Ketua Jurusan/Ketua Program Studi S-1 Kriya
Seni/ Ketua/ Anggota


Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.

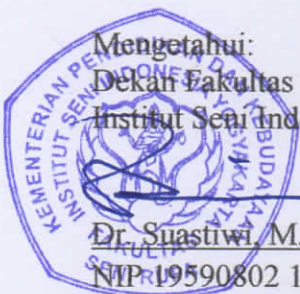
NIP 19620729 199002 1 001/NIDN 0029076211

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M. Des.

NIP 19590802 198803 2 002/NIDN 0002085909



HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua saya, Bapak dan Ibu tercinta, yang selalu memberikan doa, kekuatan, motivasi serta kakak saya, yang selalu juga memberikan dukungan, dan dipersembahkan pula untuk orang terkasih.

Tidak lupa juga saya persembahkan untuk keluarga besar Institut Seni Indonesia Yogyakarta, serta keluarga kriya angkatan 2014 yang telah memberi saya dukungan.

MOTTO

***-TANPA KAU SADARI, KAU
AKAN SADAR-***

*Karena kemarin adalah pengalaman,
Esok adalah misteri*

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Januari 2020

Arya Galuh Saputra

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, serta shalawat kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW, sehingga proses dalam mengerjakan Tugas Akhir yang berjudul TRANSFORMASI TOKOH SEMAR BADRANAYA PADA KARYA LAMPU HIAS dapat terselesaikan dengan baik. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Seni di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Yogyakarta.

Pelaksanaan Tugas Akhir ini tidak dapat terlepas dari dukungan dan bantuan oleh berbagai pihak, baik material maupun spiritual. Untuk hal tersebut, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum, Rektor Intitut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M. Des., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M. Hum. Ketua Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Andono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I. dan Dosen Wali
5. Drs. Otok Herum Marwoto M.Sn ,selaku Dosen Pembimbing II.
6. Kepada kedua orang tua penulis tercinta, bapak Tumarmin, ibu Ngadiyem, kakak Arum mustika sari dan Jumeno yang selalu memberikan doa dan dukungan berupa materi.
7. Seluruh staff perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh staff pengajar dan karyawan di jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institu Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Orang terkasih Putri Cahyawati Sulistyaningrum, yang selalu memberi motivasi demi kebaikan saya.
10. Sahabat terkasih Leo Galih Satriawan, Luky Noviani, mbak Rara, Ardi, Yusuf, Malik, Krisna, Terimakasih telah menemani di saat suka maupun duka selama mengerjakan karya Tugas Akhir dan mahasiswa kriya angkatan 2014.

11. Pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.

Semoga segala bantuan dan pengorbanan yang telah diberikan kepada penulis mendapat rahmat dan karunia dari Allah SWT. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang kriya dan umumnya bagi pembaca dan pecinta seni.

Yogyakarta, 8 Januari 2020

Arya Galuh Saputra

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI/ABSTRACT	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan.....	2
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	2
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	3
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan	9
B. Landasan Teori	13
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	
A. Data Acuan	16
B. Analisis Data	22
C. Rancangan Karya	24
D. Proses Perwujudan	34
1. Bahan dan Alat	34
2. Teknik Pengerjaan	41
3. Tahap Perwujudan	42

E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	48
BAB IV. TINJAUAN KARYA	
A. Tinjauan Umum	49
B. Tinjauan Khusus	51
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	63
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
WEBTOGRAFI.....	68
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Alat dan keterangan	34
Tabel 2. Alat dan keterangan	35
Tabel 3. Alat dan keterangan	36
Tabel 4. Alat dan keterangan	37
Tabel 5. Bahan dan keterangan	38
Tabel 6. Bahan dan keterangan	39
Tabel 7. Bahan dan keterangan	40
Tabel 8. Proses Perwujudan dan keterangan.....	42
Tabel 9. Proses Perwujudan dan keterangan.....	43
Tabel 10. Proses Pperwujudan dan keterangan	44
Tabel 11. Proses Perwujudan dan keterangan	45
Tabel 12. Proses Perwujudan dan keterangan	46
Tabel 13. Kalkulasi bahan baku	47
Tabel 14. Kalkulasi bahan pendukung	48
Tabel 15. Rekapitulasi keseluruhan biaya.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Atribut kuat tokoh Semar wayang purwa.....	12
Gb. 2. Wayang Semar	17
Gb. 3. Wayang Semar Gaya Surakarta	17
Gb. 4. Patung Semar tidur dari logam	18
Gb. 5. Motif Kawung	18
Gb. 6. Wayang Gunungan	19
Gb. 7. Betuk Bumi	19
Gb. 8. Lampu hias duduk	20
Gb. 9. Lamu hias bulat	20
Gb. 10. Lampu Hias dinding	21
Gb. 11. Lampu Hias	21
Gb. 12. Sketsa Alternatif 1	24
Gb. 13. Sketsa Alternatif 2.....	24
Gb. 14. Sketsa Alternatif 3	25
Gb. 15. Sketsa Alternatif 4	25
Gb. 16. Sketsa Alternatif 5.....	26
Gb. 17. Sketsa Alternatif 6	26
Gb. 18. Sketsa Alternatif 7	27
Gb. 19. Sketsa Alternatif 8	27
Gb. 20. Desain 1	28
Gb. 21. Desain 2	29
Gb. 22. Desain 3	30
Gb. 23. Desain 4	31
Gb. 24. Desain 5	32
Gb. 25. Desain 6	33
Gb. 26. Alat tulis	34
Gb. 27. Pahat ukir	34
Gb. 28. Palu kayu atau <i>ganden</i>	35
Gb. 29. Ketam	35
Gb. 30. Scroll saw	35
Gb. 31. Gerinda	36

Gb. 32. Amplas	36
Gb. 33. Kuas	36
Gb. 34. Mesin boor	37
Gb. 35. Mesin bubut	37
Gb. 36. Kayu Jati	38
Gb. 37. Kayu Mahoni	38
Gb. 38. Kayu Munggur	38
Gb. 39. Lem Presto	39
Gb. 40. Lem G	39
Gb. 41. Lem Fox	39
Gb. 42. Pliture	39
Gb. 43. Lampu pararel	40
Gb. 44. Kabel	40
Gb. 45. Saklar.....	40
Gb. 46. Menyambung kayu	42
Gb. 47. Meratakan permukaan kayu	42
Gb. 48. Menempel desain.....	43
Gb. 49. Membentuk kayu dengan scroll saw	43
Gb. 50. <i>Nggetaki</i>	43
Gb. 51. <i>Ndasari</i>	44
Gb. 52. <i>Mbukaki</i>	44
Gb. 53. Mengamplas	45
Gb. 56. Mempliture kayu	45
Gb. 57. Merakit lampu hias.....	46
Gb. 58. Memasang kabel lampu.....	46
Gb. 59. Karya I “ <i>urip iku urup</i> ”	51
Gb. 60. Karya II “ <i>Sumeleh</i> ”	53
Gb. 61. Karya III “ <i>Sumarah</i> ”	55
Gb. 62. Karya IV “ <i>Tentrem</i> ”	57
Gb. 63. Karya V “ <i>Memayu Hayuning Jagad</i> ”	59
Gb. 64. Karya VI “ <i>Pengayom dunia</i> ”	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Poster pameran	68
Lampiran 2. Katalog.....	69
Lampiran 3. Foto suasana pameran.....	75
Lampiran 4. Biodata.....	78

INTISARI

Semar Badranaya merupakan tokoh pewayangan asli Nusantara. Semar selalu di tempatkan sebagai Panakawan paling utama dalam cerita wayang. Kesenian wayang merupakan suatu kearifan lokal yang berfungsi sebagai hiburan dan pelajaran yang berguna bagi masyarakat Jawa, serta mengandung nilai- nilai luhur yang bias dikembangkan menjadi ilmu pengetahuan dan tatanan hidup bagi orang Jawa. Semar ini memiliki filosofi hidup tersendiri dan keberadaan tokoh Semar memiliki nilai filosofi tersendiri dalam etika Jawa. Tujuan pembuatan karya Tugas Akhir ini adalah diharapkan dapat menjadi suatu contoh dan menyadarkan masyarakat akan pentingnya melestarikan budaya Jawa yang sejak dahulu tertanam melalui kesenian dan simbol-simbol yang terkandung melalui tokoh Semar Badranaya.

Tokoh Semar Badranaya sebagai referensi visualnya, kemudian diaplikasikan kedalam karya tiga dimensi berupa Lampu Hias. Alasan penulis masih tetap sama melestarikan dan memperkenalkan lebih tentang Tokoh Semar Badranaya melalui transformasi visual kedalam benda fungsional. Penciptaan Tugas Akhir ini menggunakan metode pendekatan Estetika menurut Kartika dan metode pendekatan Semiotika menurut Charles Sanders Peirce dalam proses eksplorasi dan analisis data. Dalam proses perwujudan karya penulis menggunakan metode penciptaan SP Gustami berupa tiga tahap enam langkah.

Tokoh Semar Badranaya di visualisasikan pada karya tiga dimensional berupa Lampu Hias dengan menggunakan media kayu Jati, kayu Mahoni, dan kayu Munggur, serta menggunakan teknik ukir dan proses finishing pliture Karya yang diciptakan berjumlah 6 karya, berupa 4 lampu Hias dinding, dan 2 Lampu Hias duduk dengan dominan warna coklat tua agar menghasilkan kesan klasik.

Kata Kunci: Semar Badranaya, Ukir kayu, Lampu Hias.

ABSTRACT

Semar Badranaya is the original puppet store in the Nusantara. Semar is always placed as the foremost Panakawan in the wayang story. Wayang art is a local wisdom that serves as entertainment and lessons that are useful for the Javanese community, and contains noble values that can be developed into science and order of life for the Javanese. Semar has its own philosophy of life and the existence of the Semar figure has the most important coordinates in Javanese ethics. The purpose of making this Final Project is expected to be an example and make people aware of the importance of preserving Javanese culture which has long been embedded through art and symbols contained through the character Semar Badranaya.

Semar Badranaya figure as a visual reference, then applied to the three-dimensional work of Decorative Lights. The author's reason is still the same as preserving and introducing more about the Semar Badranaya through visual transformation into functional objects. The creation of this Final Project uses the Aesthetic and Semiotics approach in the process of data exploration and analysis. In the process of materializing the writer's work using the SP Gustami creation method in the form of three stages of six steps.

Semar Badranaya's figure is visualized in three-dimensional works in the form of Decorative Lamps using the media of Teak wood, Mahogany wood, and Munggur wood, as well as using carving techniques and finishing processes pliture. The works created were 6 works, in the form of 4 decorative wall lamps, and 2 sitting decorative lamps with a dominant dark brown color to produce a classic impression.

Keywords: Semar Badranaya, Wood carving, Decorative Lights.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia memiliki kekayaan budaya dan kesenian yang beraneka ragam yang membentuk identitas suatu bangsa. Kesenian yang beraneka ragam tersebut yang menjadikan para seniman turut serta mengembangkan dan melestarikan suatu karya seni tradisi Indonesia. Suatu Karya seni merupakan cerminan pengamatan serta perasaan dan pikiran pembuatnya. Dalam hal ini, salah satu contoh karya seni tradisi indonesia adalah wayang. Wayang bisa diartikan sebagai ensiklopedia lengkap tentang kebudayaan Indonesia. Kesenian wayang merupakan suatu kearifan lokal yang berfungsi sebagai hiburan dan pelajaran yang berguna bagi masyarakat Jawa, serta mengandung nilai- nilai luhur yang bias dikembangkan menjadi ilmu pengetahuan dan tatanan hidup bagi orang Jawa.

Setiap tokoh dan cerita pewayangan memiliki makna yang tinggi serta kandungan religius yang pada kenyataannya sangat berpengaruh dalam kepercayaan orang Jawa. Tokoh pewayangan yang merupakan simbolisasi dari kesempurnaan hidup, dalam falsafah Jawa disebut Manunggaling kawula-Gusti yakni Semar Badranaya. Hal tersebut bisa dilihat dari makna simbolik yang terkandung di setiap keindahan visual dari tokoh Semar Badranaya serta *lakon* atau cerita dari tokoh Semar badranaya sendiri.

Keindahan visual dan makna simbolik yang terkandung dari tokoh Semar Badranaya memberikan suatu inspirasi bagi penulis dalam menciptakan suatu karya seni rupa. Kekhasan seni rupa Indonesia jika dibandingkan dengan seni rupa yang berkembang di Eropa adalah seni rupa Indonesia lebih menonjolkan seni dibalik fisik, artinya seni rupa Indonesia tidak semata-mata mengambil bentuk fisik tapi lebih ke metafisik . Jika melihat seni rupa Indonesia harus siap menelusuri gambaran yang bukan saja bentuk visual melainkan juga mempelajari bentuk yang ada di balik permukaan visual itu (Soedarso SP 1990 : 1). Pemahaman atas pernyataan itu mengarahkan pada bentuk seni rupa Indonesia dalam hal ini seni kriya, seni rupa yang lebih mengedepankan nilai keluhuran budi, karena kandungannya Gustami SP

mendefinisikan seni kriya dengan atribut adiluhung karena kandungan nilai filosofis dalam karya seninya.

Maka dari itu penulis ingin menciptakan karya seni yang terinspirasi dari Tokoh Semar Badranaya yang memiliki keindahan sekaligus nilai filosofis, yang akan di terapkan pada karya kayu tiga dimensi yaitu Lampu hias. Sehingga nantinya harapan penulis dalam menciptakan karya tiga dimensi berupa Lampu hias yang memiliki nilai filosofi serta nilai fungsional akan dapat terwujud. Penciptaan Karya Lampu dinding oleh penulis menggunakan media kayu dan teknik ukir yang menggambarkan keterkaitan makna dan simbol yang mengarah pada visual dari tokoh Semar Badranaya, akhirnya citra dan ungkapan estetik dapat diapresiasi oleh penikmat seni dan sesuai dengan konsep dasar penciptaan yang diinginkan.

B. Rumusan Penciptaan

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini dapat dirumuskan berbagai masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep transformasi tokoh Semar Badranaya pada karya lampu hias?
2. Bagaimana proses penciptaan lampu hias dengan konsep transformasi tokoh Semar Badranaya?
3. Bagaimana hasil penciptaan lampu hias dengan konsep transformasi tokoh Semar Badranaya?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Memahami konsep transformasi tokoh Semar Badranaya pada lampu hias.
 - b. Mengetahui proses penciptaan lampu hias dengan konsep transformasi tokoh Semar Badranaya

- c. Mengetahui hasil penciptaan karya lampu hias dengan konsep transformasi tokoh Semar Badranaya.

2. Manfaat

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang karya kayu khususnya bagi penulis dan masyarakat pada umumnya.
- b. Sebagai bahan acuan maupun sebagai sumber inspirasi dalam perkembangan seni kayu di Indonesia.
- c. Sebagai ungkapan ekspresi dalam mendeskripsikan hasil karya lampu hias dengan konsep transformasi tokoh Semar Badranaya.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Pendekatan estetis mengacu pada nilai-nilai estetis yang terkandung dalam seni rupa, beberapa hal yang mempengaruhi seni tersebut, antara lain garis, bentuk, warna, dan tekstur.

Menurut Kartika (2007:63), ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat membuat indah dai benda-benda estetis, adalah :

- 1) *Unity* (kesatuan), merupakan benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.
- 2) *Complexity* (kerumitan), benda estetis atau karya yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan menonjolkan kerumitan dari segi teknik dan pewarnaan.
- 3) *Intensity* (kesungguhan), suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tidak menjadi persoalan kualitas apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar) asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh.

Pendekatan ini digunakan karena dipandang dapat menelaah segala aspek-aspek yang berkaitan dengan nilai-nilai keindahan yang terdapat pada karya lampu hias kayu serta unsur-unsur penyusunannya

b. Pendekatan Semiotika

Semiotika, yaitu pendekatan yang menginterpretasikan bentuk visual ke dalam sistem tanda dan simbol. Keberadaan semiotika tidak dapat dilepaskan dalam proses penciptaan karya seni. Semiotika digunakan untuk lebih memperjelas maksud yang ingin disampaikan seniman kepada penikmatnya. Mengenai tanda ini Charles Sanders Peirce mengklasifikasikan tanda berdasarkan hubungan representamen dengan objeknya ke dalam tiga kelompok, yaitu ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol (*symbol*) (Budiman kris, 2005:56-59).

Metode pendekatan semiotika ini digunakan untuk menganalisis tanda-tanda pada Tokoh Semar Badranaya dari aspek ikon, indeks, dan simbol. Tanda-tanda tersebut dianalisis untuk memberikan penafsiran mengenai makna yang terkandung pada tokoh Semar Badranaya .

2. Metode Penciptaan

Pada proses penciptaan karya lampu hias yang menerapkan konsep transformasi tokoh Semar Badranaya, penulis menggunakan metode penciptaan menurut teori SP. Gustami yaitu 3 tahap dan 6 langkah. Menurut Sp. Gustami dalam tulisannya yang berjudul “Trilogi Keseimbangan”, Ide dasar penciptaan seni kriya untaian metodologis, yang menyatakan :

Dalam konteks metodologis terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber-sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Tahap perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang

dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya. Tahap ketiga yaitu perwujudan, bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternative atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model prototype sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki(Gustami SP, 2006:11-12).

Menciptakan suatu karya seni dibutuhkan proses kreatif dan melalui beberapa tahap yang dijelaskan oleh Gustami (2004:30) bahwa, metode penciptaan ini mengacu pada “Tiga Tahap – Enam Langkah Proses Penciptaan seni kriya” yang dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Eksplorasi, yang terdiri dari 2 langkah:
 - a) Penggalan sumber informasi.
 - b) Penggalan landasan teori dan acuan visual.
- 2) Perancangan yang terdiri dari 2 langkah:
 - a) Penuangan ide ke dalam sketsa.
 - b) Penuangan sketsa ke dalam desain.
- 3) Perwujudan, yang terdiri dari 2 langkah:
 - a) Mewujudkan berdasarkan desain
 - b) Mengevaluasi tentang kesesuaian ide dan wujud karya seni, dan juga ketepatan fungsi yang mencakup berbagai aspek, baik dari segi tekstual maupun kontekstual.

Terkait tahapan tersebut kemudian dipaparkan menjadi beberapa metode penciptaan, sebagai berikut:

a. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah metode dokumentasi. Metode dokumentasi ini adalah metode mencari data atau informasi yang berhubungan dengan ide yang akan diwujudkan dalam karya lampu hias. Metode pengumpul data yang dilakukan dengan beberapa cara yakni :

- 1) Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan metode dokumentasi dengan beberapa teknik, antara lain teknik catat dan teknik salin, data atau informasi yang dicatat maupun disalin adalah data yang berkaitan dengan sumber ide yaitu karya lampu hias khususnya karya lampu hias dengan material kayu, serta Tokoh Semar Badranaya yang diperoleh dari buku, artikel, majalah, gambar, foto, maupun internet. Alat-alat yang digunakan untuk mencatat yakni peralatan tulis, serta diperlukan juga laptop untuk menyalin referensi data atau gambar yang terdapat di media internet. Data-data ini kemudian dianalisis sesuai dengan ide yang akan diwujudkan.

2) Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan dengan beberapa metode, yakni metode observasi dan metode dokumentasi. Metode observasi diartikan pengamatan dan pencatatan baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap gejala-gejala yang sistematis. Observasi dilakukan dengan melihat secara langsung berbagai contoh-contoh karya lampu hias maupun material kayunya yang ada di perusahaan mebel maupun di perusahaan kayu yang berada di kecamatan Dlingo Yogyakarta. Tahap ini dilakukan supaya mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang karya lampu hias dan material kayu yang dibutuhkan. Metode dokumentasi dilakukan dengan memotret atau mengambil gambar dengan kamera secara langsung supaya mendapatkan foto sebagai referensi dalam membuat karya.

b. Metode Analisa Data

Semua data yang telah terkumpul dan terseleksi disusun dan diatur berdasar atas penggunaan masing-masing bab. Menurut Koentjaraningrat (1991:269), pada tahap ini data

dikerjakan dan dimanfaatkan sedemikian rupa sampai berhasil menyimpulkan kebenaran-kebenaran yang dapat untuk menjawab persoalan-persoalan dalam penelitian. Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penciptaan yang hendak dicapai, tugas akhir ini banyak berbicara secara kualitatif berkaitan dengan Transformasi Semar Badranaya pada karya lampu hias.

c. Metode Perancangan

1) Pembuatan Sketsa Alternatif

Guna mencapai beberapa karya dalam pengerjaan Tugas Akhir ini dilakukan dengan cara pembuatan beberapa alternatif sketsa, yang bertujuan untuk mengolah ide dan bentuk karya yang akan terwujud sehingga mendapatkan sketsa atau desain yang terbaik.

2) Pemilihan Sketsa

Tahap ini merupakan langkah untuk memilih sketsa atau desain dengan pertimbangan berbagai aspek keindahan, makna, teknik dan bahan.

3) Pembuatan Desain

Sketsa yang terpilih kemudian dijadikan desain dalam tahap proses pembuatan karya.

d. Metode Perwujudan

1) Pemilihan Bahan Baku

Pemilihan bahan baku sangat menentukan kelancaran dalam pengerjaan karya. Bahan utama dalam pembuatan karya ini adalah kayu jati dan mahoni yang mempunyai kualitas yang baik, diperlukan juga bahan finishing dengan kualitas yang baik agar hasil yang dihasilkan terkesan klasik dan artistik.

2) Perwujudan

Proses perwujudan dalam karya lampu hias menggunakan teknik kerawang dan ukir